

## Jogo da forca – quinta n.º 3 (nível 2)

Nome: \_\_\_\_\_

Adivinha cada palavra letra a letra. Juguem a dois: um sabe a palavra e o outro diz letras. Por cada letra errada, junta-se um traço ao desenho. Online, o computador guarda a palavra em segredo por ti!

- 1 Edifício onde se guarda a palha.

**C** \_\_\_\_\_

Letras experimentadas: \_\_\_\_\_

- 2 Faz ió-ió.

**B** \_\_\_\_\_

Letras experimentadas: \_\_\_\_\_

- 3 Animal cor-de-rosa que gosta de lama.

**P** \_\_\_\_\_

Letras experimentadas: \_\_\_\_\_

- 4 A cria da vaca.

**V** \_\_\_\_\_

Letras experimentadas: \_\_\_\_\_

- 5 Erva seca para os animais.

**P** \_\_\_\_\_

Letras experimentadas: \_\_\_\_\_

- 6 Põe ovos.

**G** \_\_\_\_\_

Letras experimentadas: \_\_\_\_\_

**Solução — Jogo da força – quinta n.º 3 (nível 2)**

- 1 Edifício onde se guarda a palha.

C E L E I R O

- 2 Faz ió-íó.

B U R R O

- 3 Animal cor-de-rosa que gosta de lama.

P O R C O

- 4 A cria da vaca.

V I T E L O

- 5 Erva seca para os animais.

P A L H A

- 6 Põe ovos.

G A L I N H A